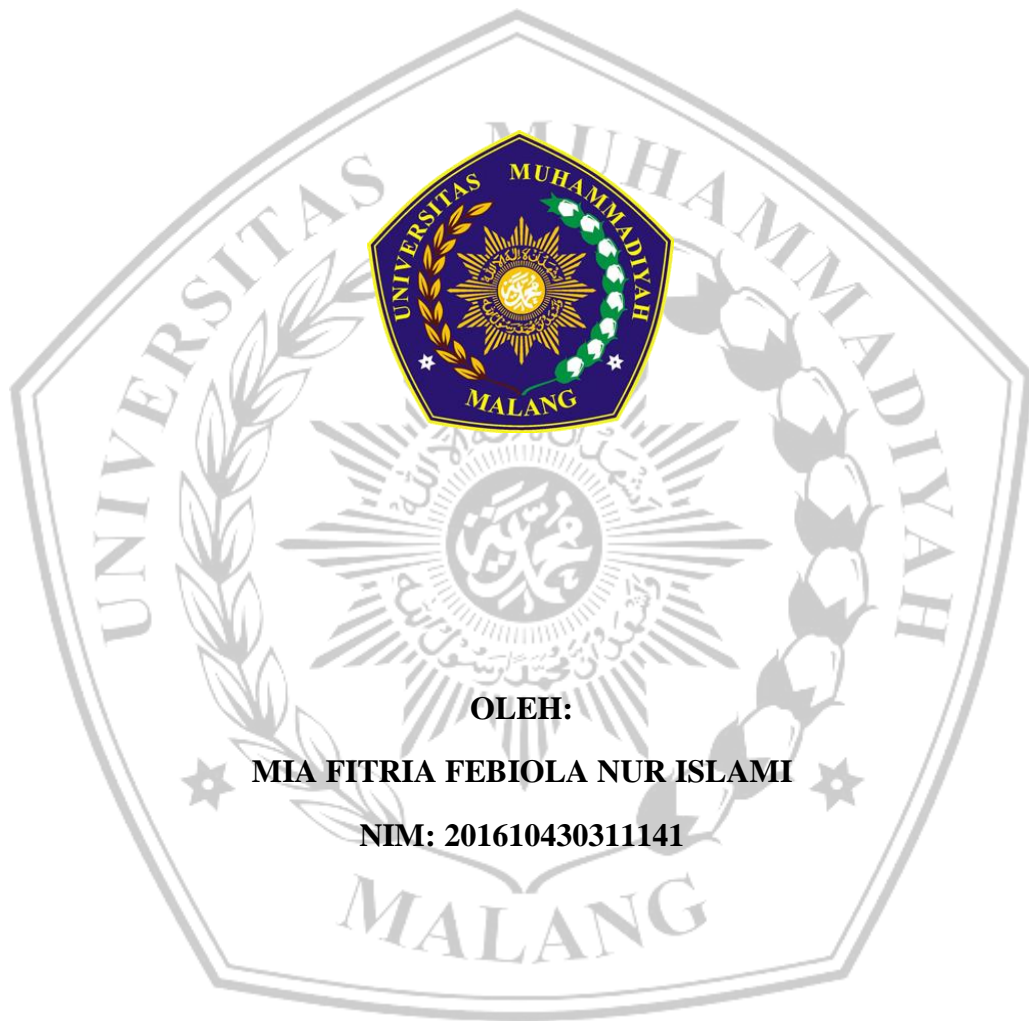


**PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKING PUZZLE*
TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN SUBTEMA
KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU
PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



OLEH:

MIA FITRIA FEBIOLA NUR ISLAMI

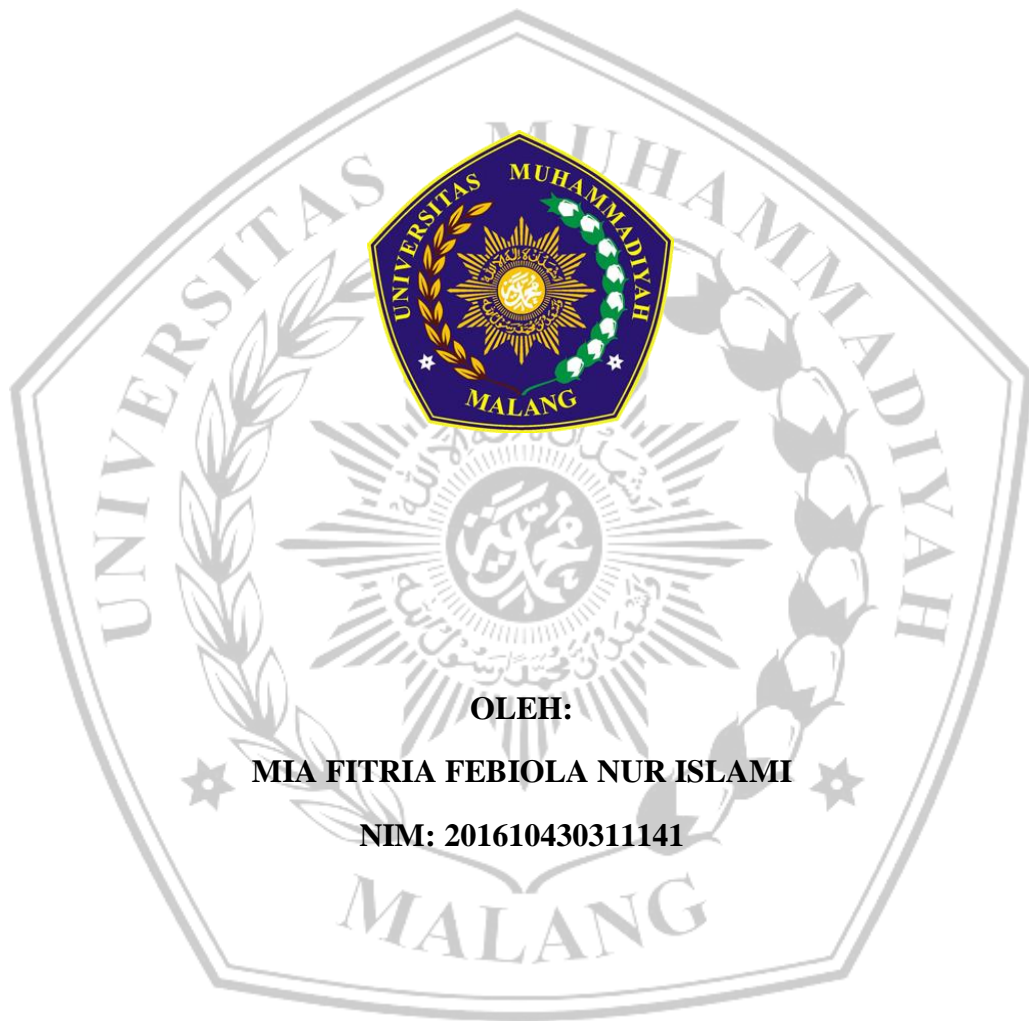
NIM: 201610430311141

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2020

**PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKING PUZZLE*
TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN SUBTEMA
KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU
PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



OLEH:

MIA FITRIA FEBIOLA NUR ISLAMI

NIM: 201610430311141

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2020

Halaman Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKING PUZZLE*
TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN SUBTEMA KEBERAGAMAN
BUDAYA BANGSAKU PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu
syarat mendapatkan gelar sarjana pendidikan guru sekolah dasar**

OLEH:

MIA FITRIA FEBIOLA NUR ISLAMI

NIM: 201610430311141

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2020

LEMBAR PERSETUJUAN

SURAT KETERANGAN TANDA MENGIKUTI UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini menerangkan bahwa:

Nama : Mia Fitria Febiola Nur Islami
NIM : 201610430311141
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
No. Telp : 081242609489
Judul skripsi : Pengembangan Media Fun Thinking Puzzle Tema Indahnya
Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Pada
Kelas IV Sekolah Dasar

Skripsi tersebut telah diperiksa dan diujikan pada tanggal 17 April 2020 serta telah diperbaiki
sebagaimana mestinya.

Demikian surat keterangan ini dibuat.

Malang, 28 April 2020



LEMBAR PENGESAHAN

SURAT KETERANGAN TANDA MENGIKUTI UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini menerangkan bahwa:

Nama	: Mia Fitria Febiola Nur Islami
NIM	: 201610430311141
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
No. Telp	: 081242609489
Judul skripsi	: Pengembangan Media Fun Thinking Puzzle Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Pada Kelas IV Sekolah Dasar

Skripsi tersebut telah diperiksa dan diujikan pada tanggal 17 April 2020 serta telah diperbaiki sebagaimana mestinya.

Demikian surat keterangan ini dibuat.

Malang, 28 April 2020



P. R. Prodi,

Dygi Worowirastri E, S.Pd, M.Pd



SURAT PERSYARATAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mia Fitria Febiola Nur Islami
Tempat, Tanggal lahir : Lumajang, 16 Februari 1997
NIM : 20161043031141
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Fun Thinking Puzzle* Tema Indahny Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Pada Kelas IV Sekolah Dasar ” adalah hasil karya saya, dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau di terbitkan oleh orang lain, baik sebagian atau keseluruhan, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar pustaka
2. Apabila ternyata didalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta di proses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 11 April 2020

Yang menyatakan,



Mia Fitria Febiola N.I

PERSEMBAHAN

Rasa syukur kepada Allah SWT yang memberikan Rahmat-Nya Dan hidayah-Nya dan Rasulullah SAW yang memberikan petunjuk jalan terang dan benar sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas akhir ini.

Kupersembahkan skripsi ini untuk:

- a. Ayah Ifan dan Ibu Hikma yang aku sayangi dan aku patuhi, terimakasih atas semua yang telah engkau berikan dan dengan tulus ikhlas, membesarkan, menyayangi, membimbing, mendo'akan serta mendukung dan berkorban untuk masa depanku.
- b. Ibu Dr. Endang Poerwanti, M.Pd dan Bapak Kuncahyono, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa memberikan masukan dan bimbingan skripsi ini hingga terselesaikan.
- c. Adik adikku Faiz Irfansyah dan Humaid Irfansyah yang telah menjalankan peran terbaiknya sebagai saudara kandung. Do'a terbaik selalu terlantun untuk saudara-saudaraku.
- d. Sahabat-sahabatku Pradnya, Vita, Waltis, Wowo, Ninis, Kak Ros, Abidah, Yesi, PGSD C 2016 yang sangat menginspirasi.

Terimakasih yang sebesar-besarnya , akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk orang-orang tersebut yang saya sayangi. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk berbagai pihak serta bidang ilmu pengetahuan. Aamiin.

ABSTRACT

Islamy, M.F.F.N. 2020. Development of Fun Thinking Puzzle media the theme of the Beautiful Togetherness Sub-theme of the Diversity of My Nation's Culture in Grade 4 Elementary School. Primary School Teacher Education Department, Faculty of Teacher Training and Education University of Muhammadiyah Malang. Advisors: (I) Dr. Endang Poerwanti, M.Pd, (II) Kuncahyono, M.Pd.

Keyword :Development, Media, Puzzle, Thematic

Teaching and learning activities are inseparable from the supporting components of learning activities, that is learning media. The existence of thematic media can help the students in SDN 3 Toyomarto Singosari in learning using themes. This research and development hopefully can help the teachers and students in learning activities. The purpose of this research is to develop media *Fun Thinking Puzzle* and can be how to know student responses to the media *Fun Thinking Puzzle* in thematic learning with the theme 1 sub-theme 1.

This research is a research, development using the ADDIE model which has 5 steps that is : *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*. This research can be done with grade 4 students of SDN 3 Toyomarto Singosari with seven students. Collecting the data can be done by observation, interview, questionnaire, and documentation. Data obtained from this research is can be qualitative or quantitative data and then the data can be processed and described by presenting measurable data to find out quality of the product being develop.

The result of research is (1) development *Fun Thinking Puzzle* from result of material validation get a percentage 90%, while the results of media validation get a percentage 87,5%. Teacher response result from SDN 3 Toyomarto Singosari get a percentage 90%. (2) Student response in SDN 3 Toyomarto Singosari gets a percentage 100%. From this result, can be concluded that media development *Fun Thinking Puzzle* in theme 1 sub-theme 1 grade 4 in the Elementary School is very decent, very interesting and good as a learning medium, besides that media *Fun Thinking Puzzle* can make the learning feel more enjoyable and students more receptive to learning.

ABSTRAK

Islamy, M.F.F.N. 2020. Pengembangan Media *Fun Thinking Puzzle* Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing : (I) Dr. Endang Poerwanti, M.Pd, (II) Kuncahyono, M.Pd.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media, Puzzle, Tematik*

Kegiatan belajar mengajar tidak lepas dari komponen pendukung kegiatan belajar, yaitu media pembelajaran. Keberadaan media tematik membantu siswa-siswi SDN 3 Toyomarto Singosari dalam belajar menggunakan tema. Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat membantu para guru dan siswa dalam kegiatan belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *Fun Thinking Puzzle* dan mengetahui respon siswa terhadap media *Fun Thinking Puzzle* dalam pembelajaran tematik dengan tema 1 subtema 1.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu: *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 4 SDN 3 Toyomarto dengan jumlah siswa sebanyak 7 siswa. Pengumpulan data dengan melakukan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data yang diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif yang kemudian data diolah dan dideskripsikan dengan penyajian data terukur untuk mengetahui kualitas dari produk yang dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan (1) pengembangan *Fun Thinking Puzzle* dari hasil validasi materi mendapatkan persentase 90%, sedangkan dari hasil validasi media mendapatkan persentase 87,5%. Hasil respon guru dari SDN 3 Toyomarto Singosari mendapatkan persentase 90%. (2) Respon siswa di SDN 3 Toyomarto Singosari mendapatkan persentase 100%. Melalui hasil ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Fun Thinking Puzzle* dalam tema 1 subtema 1 kelas 4 sekolah dasar sangat layak, sangat menarik dan bagus sebagai media pembelajaran, selain itu media *Fun Thinking Puzzle* dapat menjadikan suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa lebih mudah menerima pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT penulis panjatkan karna hanya berkat rahmat, hidayah dan inayahnya skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Fun Thinking Puzzle* Pada Tema Indahnya Kebersamaan Di Kelas IV Sekolah Dasar” dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam tidak lupa selalu tercurahkan kepada junjungan kita, nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Endang Poerwanti, M.Pd, selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan kesabaran dalam membimbing penulis.
2. Kuncahyono, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah sabar memberikan arahan, masukan, dan bimbingan dalam membimbing penulis.
3. Ayahanda Ifandoyo dan Ibunda Nur Hikmawati dan kedua adekku tercinta yang senantiasa mendoakan penulis dalam menuntut ilmu.
4. Mahasiswa angkatan 2016 yang selalu memberikan semangat dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Semua pihak yang terkait yang tidak mungkin dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga apa yang telah diberikan kepada peneliti, senantiasa mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Penulis sadar bahwa penelitian ini masih belum sempurna maka penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti lain maupun bagi orang lain yang membacanya saat ini ataupun dikemudian hari.

Malang, 11 April 2020

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Persetujuan	ii
Kata Pengantar.....	iii
Daftar Isi.....	iv
Daftar Lampiran.....	vi
Daftar Tabel	vii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	4
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Asumsi dan keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	6
G. Definisi Operasional	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	
1. Pembelajaran Tematik K-13 di Sekolah Dasar	8
a. Pembelajaran Tematik di SD	8
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik	9
2. Media Pembelajaran	
a. Pengertian Media Pembelajaran	10
b. Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran	12
c. Klasifikasi Macam-macam Media Pembelajaran	13
d. Manfaat Media Pembelajaran	14
e. Pemilihan Media Pembelajaran	16
3. Media Fun Thinkers Puzzle	
a. Pengertian Media Fun Thinking Puzzle	17
b. Cara Penggunaan Media Fun Thinking Puzzle	18

c. Manfaat Media Fun Thinkers Puzzle	19
d. Keunggulan Media Fun Thinkers Puzzle	19
B. Penelitian yang Relevan	20
C. Kerangka Pikir	23

BAB III METODE PENELITIAN

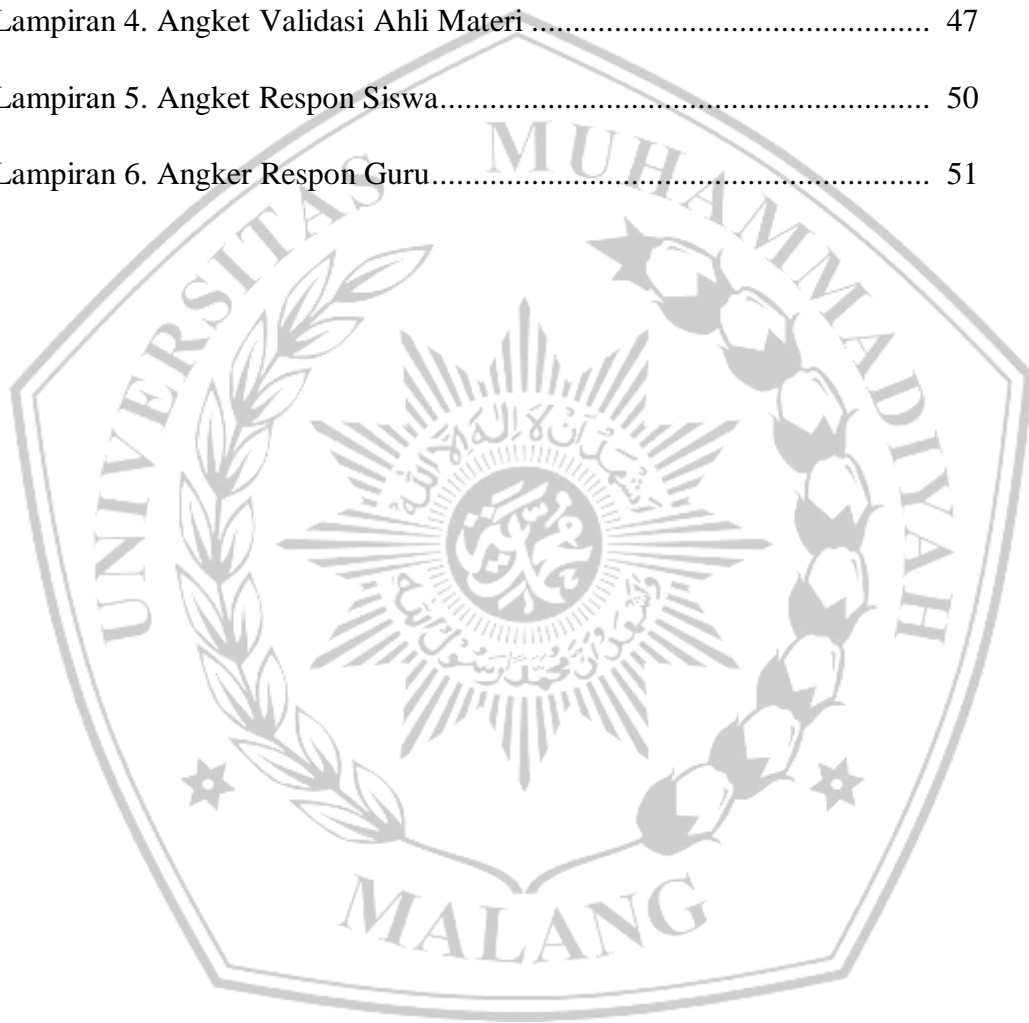
A. Model Penelitian dan Pengembangan	24
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	25
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
D. Teknik Pengumpulan Data	29
E. Teknik Analisis Data.....	33

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Observasi	40
Lampiran 2. Lembar Pedoman Wawancara	41
Lampiran 3. Angket Validasi Ahli Media.....	43
Lampiran 4. Angket Validasi Ahli Materi	47
Lampiran 5. Angket Respon Siswa.....	50
Lampiran 6. Angker Respon Guru.....	51



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Subjek Validasi Ahli Media dan Ahli Materi	28
Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara	30
Tabel 3.3 Angket Penilaian Angket Validasi Media	31
Tabel 3.4 Angket Penilaian Angket Validasi Materi	32
Tabel 3.5 Angket Penilaian Angket Respon Guru	33
Tabel 3.6 Angket Penilaian Angket Respon Peserta Didik	33
Tabel 3.7 Pedoman Penilaian Angker Validasi Ahli	35
Tabel 3.8 Interpretasi Skor Angket Validasi Ahli	36
Tabel 3.9 Kategori Penilaian Skala Guttman	37
Tabel 3.10 Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	23
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	25
Gambar 3.2 Sketsa Media	26
Gambar 3.3 Sketsa Alas Media	27



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2010. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*.
Yogyakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Cucu Eliyawati. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Dianne Miller Nielsen. 2009. *Mengelola Kelas untuk Guru TK*. Jakarta: PT Indeks.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zein. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Falahudin, Iwan. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widayawara*, (Online), 1 (4): 110, (<http://www.juliwi.com>), diakses 16 November 2019.
- Haryono, A.D. 2014. *Metode Praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Genius Media.
- Haryono, Ari Dwi. 2015. *Metode praktis pengembangan sumber dan media pembelajaran*. Malang: Genius dan Pustaka Inspiratif.
- Kadir, Abd & Asrohah Hanun. 2015. *Pembelajaran Tematik*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mahnun, Nunu. 2012. Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*. Volume 37 Nomer 1.

- M. Rastra. 2018. Pengembangan Media Monopoli Tema Indahnya Kebersamaan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD 1 PATALAN. *jurnal E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*. Volume 7 Nomor 5
- Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. Volume 8 Nomor 1.
- Purwono, U. 2008. *Kisi-kisi Lembar Penilaian Ahli Materi Badan Standart Nasional Pendidikan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rachmawati, Tutik. dan Daryanto. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Gava Media.
- Riduwan. 2014. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta, cv
- Rumakhit. 2017. Pengembangan Media Puzzle Untuk Pelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis Dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017. *jurnal Simki-Pedagogi*. Volume 1 Nomor 2.
- Rusman, dkk. 2012. *Model-Model Pengembangan Bahan Ajar*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2010. *Media Pendidikan (Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Setiawan, Fajar. 2019. Pengembangan Media Delima (Denag Lingkungan Rumah) Pada Subtema Bermain Di Lingkungan Rumah untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*. Volume 7 Nomer 2.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuallitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sanaky, Hujair AH. 2015. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta:

KAUKABA DIPANTARA

Thobroni, M. 2016. *Belajar & Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Wina Sanjaya. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Kencana Prenadamedia Group.



Cek Plagiasi

PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKERS PUZZLE TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR

ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

25%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

eprints.umm.ac.id

Internet Source

25%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%

